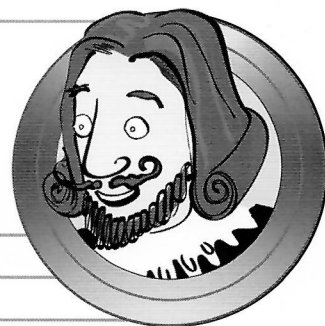


# Carré magique



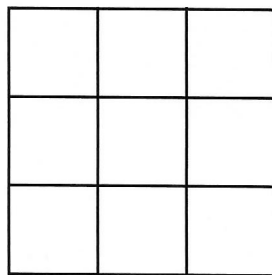
Thème Carré magique

Capacités Ajouter deux ou plusieurs nombres entiers / Réaliser, appliquer des consignes / Reasonner

**Dans un carré magique, les nombres, entiers successifs à partir de 1, sont disposés de telle façon que la somme des colonnes, des lignes et des diagonales soit la même.**

Successivement les mathématiciens Pascal, Fermat puis Euler se sont plongés dans les techniques de constructions de nouveaux types de carrés magiques.

Complétez ce carré magique 3x3 avec les nombres entiers de 1 à 9.  
La somme des colonnes, des lignes et des diagonales doit être égale à 15.



**Fabriquez votre carré magique 5 x 5 à la façon des déplacements du cavalier.**

Aux jeux d'échecs, le cavalier se déplace en L, c'est-à-dire de deux cases dans une direction puis d'une perpendiculairement.

Dans le tableau de 5 x 5 ci-dessous, placez un 1 n'importe où sur la dernière ligne.

Placez les nombres suivants en vous déplaçant à la manière des cavaliers vers le haut et vers la droite. Si vous sortez du tableau, rentrez sur le côté opposé.

Si vous ne pouvez pas faire le mouvement du cavalier car la case est déjà occupée, sautez, avant le déplacement, de deux cases vers la droite et notez-y le nombre.

Vérifiez que la somme des colonnes, des lignes et des diagonales soit la même.

Exemple de déplacement de cavalier :

